Fichas: Pedro Henrique Martins, Christiano Linzmeier e Mateus Campos.

Capa: Vitor Braga e Henrique Mattos

Contracapa: Henrique Mattos

Diagramação: Christiano Linzmeier

O bestiário a seguir usa regras criadas por fãs e blogs como meio de possibilitar campanhas no cenário de Darksun usando o Sistema Tormenta RPG. Este livro não tem motivos lucrativos, portanto se tiver pagado por ele você tem todo o direito de devolvê-lo e mandar quem fez isso para um lugar não muito bom.

Não se esqueça de visitar:

http://athousanddices.blogspot.com.br/

http://www.areadetormenta.com.br/

http://rpgista.com.br/

Índice

Aarakocra

Os Aarakocra são o povo-pássaro mais comumente encontrado dos Planaltos. Alguns são de Ninho do inverno nas Montanhas da Coroa Nevada perto de Kurn, enquanto outros são de tribos menores espalhadas pelas Montanhas Ressonantes e outros lugares.

Possuem braços com polegares opositores de onde saem suas asas imensas com 6 metros de envergadura. Altos como elfos, porém extremamente leves graças a ossos ocos e poderosas garras e bico. São um povo temido e pouco amigável com estranhos, porém mantém grande devoção aos espíritos do Sol e do Ar.

Não são burros e agem de acordo com o que beneficia o seu povo, sendo especialmente egoístas, porém não é incomum ver grandes casas de comércio negociando proteção do céu deste povo.

Aarakocra ND 2

Humanoide 5, Médio CN * Montanhas e Planaltos

Iniciativa +13

Sentidos: +12, visão na penumbra.

Classe de Armadura: 18.

Pontos de Vida: 15.

Resistências: Fort +2, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 6 m e 27 m voo.

Ataques corpo-a-corpo: Lança +6 (1d6+5) ou garras +6 (1d4+5) ou lança/garras e bicada +2 (1d6+5).

Habilidades: For16, Des 20, Con 11, Int 10, Sab 12, Car 8.

Talentos: Investida aérea, Pairar, Usar armas simples.

Tesouro: padrão.

Utilidades: OAarakocra possui ossos especialmente leves e um tanto frágeis, porém o seu peito possui uma placa rígida que lhe serve de proteção. Muitas pessoas usam esta placa na fabricação de armaduras, aproveitando-se deste potencial.

Sinergia: Aarakocra Padre do Ar.

Aarakocra Caçador ND3

Humanóide 4/Ranger 2, Caótico Neutro

Iniciativa +14

Sentidos: +10, visão na penumbra

Classe de Armadura: 20

Pontos de Vida: 40

Resistências: Fort +6, Ref +10, Von +4.

Deslocamento: 6 m e 27 m voo.

Ataques corpo-a-corpo: Lança +7 (1d6+5) ou garras +7 (1d4+5) ou lança/garras e bicada +3 (1d6+5)

Ataques à distância: Arco Composto +10 (1d6+6, x3)

Habilidades: For 16, Des 21, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 8.

Talentos: Investida aérea, Tiro certeiro, usar armas simples e marciais, Tiro rápido.

Empatia Selvagem: como um Ranger.

Inimigo Predileto: o caçador ganha um bônus de +2 no dano e testes de percepção, intuição e sobrevivência contra humanoides.

Tesouro: padrão.

Aarakocra Padre do Ar ND 4

Humanóide 4/Padre do Ar 3, Caótico Neutro

Iniciativa +11

Sentidos: +6, visão na penumbra

Classe de Armadura: 19

Pontos de Vida: 47

Resistências: Fort +6, Ref +4, Von +8.

Deslocamento: 6 m e 27 m voo.

Ataques corpo-a-corpo: Lança +6 (1d6+5) ou garras +6 (1d4+5) ou lança/garras e bicada +4 (1d6+5).

Habilidades: For 15, Des 13, Con 12, Int8, Sab 17, Car14.

Talentos: Investida aérea, Pairar, Domínio do ar, Ataques Múltiplos.

Canalizar Energia Positiva: 2d6, como um padre elemental de mesmo nível.

Magias preparadas: 1 – Comandar x2, Escudo Entrópico, Invocar Monstro 1; 2 – Curar ferimentos moderados x2, Arma espiritual. CD 13+nível da magia. PMs: 10

Ventania: O Padre pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para criar uma corrente de ar capaz de derrubar inimigos e objetos. Faça um teste de ataque a distância contra reflexos do oponente, se este falhar ele cai.

Tesouro: Padrão.

Aberração das Dunas ND7

Aberrações das dunas, ou Anarokes, são seres bípedes de inteligência limitada que vivem em colônias subterrâneas nas regiões de Dunas. Sua população é baseada em tribos pequenas separadas em domos e frequentemente lutando entre si para procurar o mais poderoso como líder.

Anarokes cação de noite e odeiam a luz do sol, sendo sua maior fraqueza, um ataque de dia só pode significar uma coisa: uma colônica próxima. Sua coluna é seu trunfo, possuindo bastões fibrosos capazes de perceber vibrações no solo e patas poderosas que cavam como 100 homens de uma só vez.Um ataque de uma aberração das dunas é sempre ágil, o grupo ataca cercando o inimigo, cavando e surpreendendo-os. Levam os mais fortes rapidamente para debaixo da terra e usando sua escavação para tornar o terreno difícil.

Monstro 10, Grande CN *Dunas

Iniciativa +15

Sentidos: Percepção +14, visão no escuro 18m, sentido sísmico 18 m.

Classe de Armadura: 21

Pontos de Vida: 80

Resistências: Fort + 9 , Ref + 9, Von + 8, RD 5

Deslocamento: 9 m e 6 m (escavar)

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +15 (2d6+10 + veneno) ou Mordida +13 e2 garras +13 (1d8 +10).

Habilidades: For 21, Des 14, Con 15, Int 10, Sab12, Car8

Talentos: Ataques Múltiplos

Veneno: Ao acertar um ataque de mordida a Aberração das Dunas projeta um veneno que enfraquece a vítima causando 1d6 de dano em Força. A vítima tem direito a um teste de fort 17 para resistir ao veneno.

Cegueira: Aberrações das dunas são completamente cegos sob luz solar ou a magia *luz do dia*.

Utilidades: Esse monstro aberrante possui uma couraça extremamente dura, podendo ser extraída pra a confecção de algumas armaduras.

Tesouro: Padrão.

Sinergia: Outros iguais.

Aranha de Cristal

Aranhas são animais asquerosos de oito patas, olhos, ferrões e veneno em qualquer lugar, porém as aranhas de Athas são algo mais. Seu lugar típico passou a ser as cavernas espalhadas pelo deserto, onde se desenvolveram e se tornaram pouco parecidas com suas versões ancestrais.

Aranhas de cristal são predadores que caçam usando a teia para prejudicar seus alvos e fazê-los sangrar bastante, apenas para alimentar-se de seus líquidos corporais, deixando seus corpos secos e sem vida. No entanto, são muito caçadas por aventureiros e comerciante que querem usar suas teias para armamentos.

Viúvas brancas são o ápice da predação que um aracnídeo jamais chegou, criaturas que matam sem esforço, aproveitando a paralisia dos seus alvos em seus ninhos como labirintos. Criaturas que qualquer um teme se encontrar numa viagem, até os maiores aventureiros evitam encontrar esses aracnídeos.

Aranha de Cristal ND 4

Animal 8, Grande N * Cavernas

Iniciativa +14

Sentidos: +5, visão na penumbra

Classe de Armadura: 25

Pontos de Vida: 72

Resistências: Fort +9, Ref +7, Von +5, vulnerabilidade a eletricidade, imunidade a cegueira, Redução de dano 10 / perfuração.

Deslocamento: 12m e 12 m escalar

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +10(1d8+9 + veneno) ou Mordida +8e duas garras +8 (1d6+9, 19-20)

Ataques à distância: Raio de cegueira +9 toque (2d6+4 + cegueira)

Habilidades: For 20, Des 12, Con 16, Int2, Sab 13, Car 8

Talentos: Ataques multiplos, Foco em habilidade (raio de cegueira).

Raio de Cegueira: 3 vezes ao dia a aranha pode usar uma rajada de luz que causa dano de fogo no alvo, além de poder cegá-lo. CD 13, se passar fica cego por 1d4 rodadas, se não passar fica permanentemente cego.

Veneno: Ferimento; Fort CD 17, 1D8 de força.

Teia: Com uma ação completa a aranha de cristal pode criar uma área de 1, 5 m² de sua *teia de cristal* (ver abaixo).

Tesouro: Nenhum

Utilidades: Armas feitas com patas dessa aranha tem margem de ameaça dobrada e armaduras leves e médias feitas com sua carapaça são semi-transparentes e ganham um bônus de +2 de melhoria no seu bônus na CA.

Viúva Branca ND 15

Animal 22, Enorme N * Caverna

Iniciativa +11

Sentidos: +14, visão na penumbra

Classe de Armadura: 28

Pontos de Vida: 220

Resistências: Fort +19, Ref +13, Von +14, imunidade a cegueira, Redução de dano 10/ metal, resistência a veneno +4, vulnerabilidade a eletricidade.

Deslocamento: 15 m e 15m voo.

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +25 (3d6+22+veneno, 19-20) ou Mordida +21 e duas Garras +22 (2d6+22, 19-20)

Ataques à distância: *Raio da Cegueira* +16 toque (4d6+11)

Habilidades: For 32, Des 10, Con 22, Int2, Sab 16, Car 6

Talentos: Acelerar habilidade (*Raio de Cegueira*), Potencializar habilidade (*Raio de Cegueira*).

Pericias: Furtividade +29

Teias: Com uma ação completa, a Viúva branca é capaz de criar uma aréa de até 9 m de lado da armadilha *teia de viúva Branca.*

Veneno: Ferimento; Fort CD 27, 1D8 de força.

Raio de Cegueira: 5 vezes ao dia a aranha pode usar uma rajada de luz que causa dano de fogo no alvo, além de poder cegá-lo. CD 19, se passar fica cego por 1d4 rodadas, se não passar fica permanentemente cego.

Sinergia: Aranhas de Cristal.

Tesouro: Padrão.

Novo: Armadilhas

Teia de Aranha de Cristal: Reflexos (CD 24) para evitar 4d8 de dano e deixam o personagem enredado; a cada rodada enredado o personagem sofre mais 1d8 de dano. Percepção (CD 20); Ladinagem (CD 20). ND 5

Teia de Viúva Branca: Ocupa uma área de 15 me de lado, criaturas que entram nessa área estão automaticamente paralisadas (sujeitas a golpes de misericórdia) enquanto estiverem na área. A teia pode ser destruída (CA 25, 60 PVs RD 5/ -). Percepção (30), Ladinagem (Teste estendido de 5 sucessos CD 22). ND 15.

Crodlu

Crodlus são aves pré-históricas do deserto que possuem escamas e patas ao invés de asas. São criatura onívoras que caçam qualquer coisa para poder sobreviver a desolação, podem ser perigosas, mas são a montaria mais básica de toda Athas.

Crodlus são curiosos e surpreendentemente inteligentes, não sendo raro encontrar um carregando pedaços de madeira ou pedras usadas para afastar presas das tocas. Movem-se em rebanhos, e são liderados por um espécime fêmea líder, a qual se relaciona com todos os outros membros do rebanho (incluindo outras fêmeas e filhotes).

Crodlu ND 3

Animal 5, Grande N * Ambiente

Iniciativa +4

Sentidos: **+9** visão na penumbra.

Classe de Armadura: 16

Pontos de Vida: 35

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 15m

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +7 (1d8+6) ou Mordida +3 e duas garras +3 (1d6+6)

Habilidades: For 18, Des 14, Con 17, Int2, Sab 13, Car 6

Talentos: Prontidão.

Pericias: Atletismo +16.

Agarrar Aprimorado: Um Crodlu que acerte um ataque de mordida pode iniciar a manobra agarrar com uma ação livre (bônus +11).

Tesouro: Nenhum

Utilidades: Montaria.

Sinergia: Rebanho (5-30)

Crodlu de Guerra ND 5

Animal 7, Grande Neutro

Iniciativa +5

Sentidos: **+12** visão na penumbra.

Classe de Armadura: 17

Pontos de Vida: 49

Resistências: Fort +8, Ref +7, Von +5.

Deslocamento: 15m

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +11 (1d8+6) Ou Mordida +9 e Duas garras +9 (1d6+6)

Habilidades: For 22, Des 15, Con 17, Int2, Sab 15, Car 6

Talentos: Prontidão, Ataques Múltiplos.

Pericias: Atletismo +20.

Agarrar Aprimorado: Um Crodlu que acerte um ataque de mordida pode iniciar a manobra agarrar com uma ação livre (bônus +15).

Tesouro: Nenhum

Dagorran ND 15

Dagorrans são criaturas ferozes e animalescas conhecidas como os melhores caçadores que vivem nos desertos de Draj. Sua habilidade natural única de rastrear psiônicos através do rastro de energia psíquica deixado pelo sujeito é espetacular e perigosa.

Muitos aventureiros e viajantes já foram mortos por Dagorrans, talvez graças a esta capacidade que é tão comum o treino de filhotes dessa criatura como animais de caça.Consegue compreender o idioma comum, além de se comunicar telepaticamente com outros dagorrans.

Monstro 20, Médio N * Desertos de Draj

Iniciativa +30

Sentidos: **+28**, visão no escuro, radar psiônico.

Classe de Armadura: 32

Pontos de Vida: 238

Resistências: Fort +17, Ref +19, Von +15.

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +26 (2d6+16) ou Mordida +24 e Duas garras (1d8+16)

Habilidades: For22, Des 24, Con 21, Int6, Sab 21, Car 15

ConcussionBlast (P): Pode usar o poder de mesmo nome em dois alvos ao mesmo tempo 5x por dia. CD 19.

Derrubar Aprimorado: Quando acerta um ataque de mordida em um alvo pode iniciar a manobra *derrubar* com uma ação livre (bônus +27)

Radar Psiônico: Dagorrans sabem onde estão criaturas de qualquer tipo com poderes psiônicos num raio de 15 metros.

Tesouro: Padrão.

Utilidades: um filhote de dagorran pode ser usado como companheiro animal ou comprado no valor de 5000 TO. A criatura possui a ficha de um cachorro, com as habilidades *Radar psiônico*e *Concussioblast*(CD baseada na sab), além de níveis de monstro ao invés de animal.

Sinergia: Outros de seu tipo, templários.

Dragão de Tyr, O ND35

O mais poderoso ser de Athas é seu único e verdadeiro dragão: Poderoso, infalível, gigantesco e maléfico. Todas as criaturas desse mundo temem o dragão e ele não teme ninguém.

Criado em tempos imemoriais, sua história é enevoada, porém os sortudos que conseguem adquirir conhecimento dizem que a criatura é um dos 14 discípulos de Rajaat. Seu nome era Borys, o carniceiro, um feiticeiro rei que fora o responsável por uma revolta contra seu mestre, que culminou com sua derrota. Rajaar ainda vivia, mas com sua derrota, os feiticeiros reis possuíam agora cada um uma cidade estado para si.

Borys começou então seu longo plano de transformação em dragão. Ele clamou pela prisão de Rajaat, e alegou que para isso precisaria de mais poder. Um ritual foi realizado em uma antiga cidade chamade Ebe, destruindo-a e transformando-o no Dragão de Tyr. E das cinzas dessa cidade surgiu UrDraxa, as terras profanas do Dragão. O plano de Borys dera certo.

Vigiada por Liches, conhecidos como servos ou "vizires" do dragão, UrDraxa cresce como uma escultura profana no meio do mar de Silte.

Monstro 45, Colossal (Comprido), CM * Ur Draxa

Iniciativa +48

Sentidos: **+**57 percepção, visão no escuro, *visão da verdade*

Classe de Armadura: 52

Pontos de Vida: 1305

Resistências: Fort +40, Ref +24, Von +31, imunidade a fogo, paralisia, sono e *profanação*, resistência à magia +4.

Deslocamento: 12 m solo, 48 m voo, 9 m *Teletransporte.*

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +69 (6d8+45, 19-20) Ou Mordida +65 e 2 Garras +65 (6d6+45, 19-20) e cauda +65 (4d8+45)

Habilidades: For 56, Des 10, Con 42, Int 26, Sab 28, Car30

Talentos: Contramágica Aprimorada, Ataque Poderoso, Trespassar, Trespassar Aprimorado, Magias em combate, Poderes em Combate, Dividir Raio Psiônico, Ataque esmagador, Acelerar Magia, Magia Acelerada automática, Foco em arma (Mordida, Garras e Cauda), Acerto Crítico Aprimorado (Mordida e Garras)

Pericias: Conhecimento (Arcano, História e Religião) +56, Diplomacia +58, Enganação +58, Identificar Magia +56, Intimidação +58, Intuição +57.

Magias (M): 1 – Queda suave, Alarme, Ataque Certeiro, Arma Elemental, Armadura Arcana, Identificação, Meteorito, Mísseis Mágicos, Presas Mágicas, Reduzir Pessoa; 2 – Despedaçar, Nublar; 3 – Dissipar Magia, Traição Mágica ; 4 – Físico do Leão, Tentáculos Negros; 5 – Névoa Mortal, Muralha de Energia; 6 – Cura Completa, Dissipar Magia Maior; 7 – Paradoxo dos Gêmeos, Reverter Magia; 8 – Criar Esqueletos Arcanos Maior, Evaporação; 9 – Chuva de Meteoros, Desejo, Drenar Energia, Dominar Monstros. *PM:* 70. *CD:* 20+*nível da magia*.

Psiônicos (P): 1º – Catfall, Deceleration, Force Screen, Hammer, Thicken Skin; 2º – Levitate, Empatic Feedback, Energy Push, Thought Shield; 3º – EctoplasmicPhorm, Energy Wall, Share Pain, Ubiquitous Vision; 4º – Energy Adaptation, Metamorphosis, Psychic Vampire, Wall of Ectoplasm; 5º – Adapt Body, Psionic Revify, Psychic Crush, Restore extremity; 6º – Breath of black dragon, Psionic Disintegrate, Retrieve, Temporal Aceleration; 7º – Derecebrate, Divert Teleport, Fission, Ultrablast; 8º – Bend Reality, Fusion, Iron Body, Recall Death; 9º Microcosm, Reality Revision. PPs: 190. CD 18+*nível do poder*.

Cauda Esperta: uma vez por rodada, sempre que alguém se mover para tentar flanquear o Dragão, ele pode atacar este oponente com sua cauda, como uma ação livre. Se o Dragão acertar o ataque, o alvo termina sua ação de movimento 1, 5 m para longe dele, sem conseguir ficar adjacente a ele (e assim, sem conseguir flanqueá-lo).

Teletransporte: o Dragão de Tyr transcendeu os limites da magia e pode gastar uma ação de movimento para se mover até 9

metros como se estivesse usando a magia *Teletransporte* sem limites de vezes por dia.

Presença aterradora: Vontade CD 42.

Sopro: cone de fogo de 18 metros, dano 26d12+22, CD do teste de reflexos 48.

Sugestão: o Dragão de Tyr pode lançar *sugestão* (CD 42) livremente.

Tesouro: triplo do padrão.

Sinergia: Liches.

Usando o Dragão de Tyr

O Dragão de Tyr é a entidade mais poderosa do cenário Darksun. Como um cenário sem deuses e sem muitas criaturas extra planares (incluindo celestiais e seres do abismo), o cenário acaba se tornando bem lowlevel, tento seu foco de história o caminho até o nível 20~25 ao invés de outros cenários com grandes sagas para personagens que começam nesses níveis.

Sendo o responsável pela prisão de Rajaat – um ser tão poderoso que nunca vi ficha dele para as edições de Darksun que eu pesquisei – o Dragão tem que ser mais que superior a todos os feiticeiros Reis.Borys é poderoso e mantém um séquito de Liches sobre o seu domínio, todos eles grandes feiticeiros sem medo de profanar (pode considerar que eles profanam TODAS as magias) e não tem medo de morrer. O Dragão não é burro e mantém cada um de seus raros combates como um jogo de xadrez, evitando se colocar em riscos. Pense bem: Quem quer que o desafie deve estar pronto para isso e se não estiver... Morre.

Não tenha pena dos jogadores, mate a todos se fizerem besteira. Use a movimentação privilegiada do dragão fazendo-o até sumir de um lugar onde esta cercado com um teletransporte. A baforada é sua melhor estratégia contra mínios, invocações ou inimigos de menor vitalidade, se puder usa-la sem acertar aliados ele fará, mas perdas são necessárias num combate decisivo, então não se segure.

Sem se aproximar, o Dragão pode se focar em conjuração e uso de psionismo para destruir tudo com explosões de todos os tipos, sempre profanando – não há nada que a natureza possa fazer contra ele de qualquer forma. O dragão é um feiticeiro épico, capaz de usar qualquer magia que conheça de até 3º nível como uma ação livre por rodada sem pagar mais por isso, ainda podendo acelerar outra! Quando enfrentando um grupo muito bem preparado, usa dissipar magia para acabar com efeitos de itens e encantos que tornam o inimigo mais poderoso. Quando quer se divertir, faz chover meteoritos sobre seus inimigos, deixando o medo da chuva de pedras tomar seus corações.

A ultima estratégia principal usada pelo Dragão é o foco em ataques corpo a corpo, procurando inimigos mais fracos ou um mais forte que seja mais resistente a suas magias. Um ataque bem sucedido com todas as suas armas naturais podem matar praticamente qualquer coisa e, se matar, continua matando tudo que puder com o talento trespassar aprimorado.

Borys é capaz de se curar com poderes psiônicos, como RestoreExtremety e magias como Cura completa, em ultimo caso podendo usar Desejo ou Reality Revision como uma janela que pode cura-lo completamente, mudando totalmente o rumo da batalha.

Como uma dica final ao mestre, digo algo fundamental: ESTUDE ESSE CHEFE! Sua ficha tem milhões de combinações diferentes e para poder usar todo o seu poder é melhor ler toda ela mais de uma vez, procurando como funcionam suas magias e poderes. Também procure pelas fichas dos Liches do Bestiário de Arton para usa-los devidamente e você terá um combate final de campanha inesquecível.

Dray (Draconato)

Draconatos de Athas são descendentes de Humanos modificados pelo Feiticeiro-Rei chamado Dregoth, mestre da cidade de Giustenal. Ele criou a raça como seres de poder dracônico e como servidores de seu domínio, porém acusou-os de serem imperfeitos e os expulsou de suas terras. Poucos ainda vivem em Giustenal, os outros vivem em tribos espalhadas pelo deserto.

Dray são organizados e inteligentes, conhecidos por vender escravos e escravizar inimigos derrotados. Sua outra fama é ainda mais perigosa, a tradição arcana natural da raça (que possui muitos feiticeiros) chama atenção do jeito bom e ruim. Fazendo serem temidos e constantemente desafiados.

Respeitam a lei do mais forte, por isso não é incomum encontrar feras do deserto ou outros humanoides poderosos entre os seus domínios.

Dray ND 3

Draconato Feiticeiro Diabólico 3, Médio LM * Todos

Iniciativa +2

Sentidos: +1

Classe de Armadura: 13

Pontos de Vida: 37

Resistências: Fort +2, Ref +2, Von +3.

Deslocamento: 9 m e 9 m voo

Ataques corpo-a-corpo: Maça +5 (1d8+5)

Ataques à distância: Besta leve +2 (1d8+1, 19-20)

Habilidades: For 18, Des 12, Con 12, Int 11, Sab 10, Car22

Talentos: Mente sobre o corpo, Draconato alado.

Pericias: Identificar magia +6, Intimidação +16

Magias: 0 - Brilho, Globos de luz, Mensagem, Raio de Fogo; 1º – área escorregadia, Arma Elemental, Armadura Arcana, Mãos Flamejantes, Mísseis Mágicos, Raio do Enfraquecimento; 2º – Combustão. *PM:* 15. CD

16+*nível da magia* ou 18+*nível da magia* para magias de fogo.

Linhagem Diabólica: Sempre que o Dray matar uma criatura em combate com ataques físicos ou magias, recupera uma quantidade de PVs e PMs igual ao nível dela.

Baforada: Cone de 4, 5 m de fogo, 3d4+1 de dano. As vítimas tem direito a um teste de Ref CD 12 para diminuir o dano pela metade.

Tesouro: Padrão.

Sinergia: Grupo de ataque 1d6+2.

Dray Profanador ND 15

Draconato Feiticeiro Diabólico 10/ Mago de Combate 5, Médio LM * Todos

Iniciativa +17

Sentidos: +7

Classe de Armadura: 21

Pontos de Vida: 97

Resistências: Fort +9, Ref +6, Von +9, Resistência a fogo 5.

Deslocamento: 9 m e 9 m voo.

Ataques corpo-a-corpo: Espada Curta de Metal +15 (2d6+12, 19-20)

Ataques à distância: Besta leve com virotes de Metal +9 (1d8+7, 19-20)

Habilidades: For20, Des8, Con14, Int 12, Sab 10, Car27

Pericias: Conhecimento (Arcano) +19, Identificar Magia +19, Intimidação +30.

Talentos: Círculo Agonizante, Profanação Destruidora, Sopro do Dragão Vigoroso, Investida Aérea.

Linhagem Diabólica: Sempre que o Dray matar uma criatura em combate com ataques físicos ou magias, recupera uma quantidade de PVs e PMs igual ao nível dela.

Drenar Pergaminhos: Ação completa para teste de *Identificar Magia* contra CD 10+nível do pergaminho, se passar recupera 1 PM por nível da magia.

Drenar energia vital: Quando estiver com menos da metade dos PMs você pode gastar uma ação completa e um teste de *Identificar Magia* CD 20 para recuperar PMs. 1 PM por cada ponto excedido da CD do teste (1 PM para resultado 21, por exemplo). Você pode usar esta habilidade uma vez por dia.

Sopro: Uma vez por dia, com uma ação padrão, o draconato pode fazer um ataque de sopro que causa 15d6+9. Este sopro tem a forma de um cone de fogo de 9 metros. Um teste de Reflexos (CD 19) reduz o dano à metade.

Concentração de Combate: Pode gastar 3 PM e uma ação de movimento para tornar seu BBA igual ao seu nível por 1 minuto.

Golpes Arcanos: O Dray profanador pode combinar uma investida aérea com a magia *toque do nada* ou com a magia *Mata-dragão.*

Magia: 1º – Arma Elemental, Armadura Arcana, Ataque Certeiro, Calafrio Caótico, Estrepes Mágicos, Meteorito, Mísseis Mágicos, Queda Suave, Recuo Acelerado; 2º – Choque Estático, Chuva de Sangue, Fogo Amigo; 3º – Toque do Nada, Bola de Fogo; 4º – Ardil do Guerreiro, Físico do Leão, Pele Rochosa; 6º – Corrente de Relâmpagos, Transformação de Guerra; 7º – Paradoxo dos Gêmeos, Bola de Fogo Controlável; 8º – Mata-dragão. PM: 53. CD 18+*nível da magia.*

Tesouro: Padrão.

Novo: Talentos Profanadores

Talentos profanadores são talentos especialmente ativados quando um personagem usa a profanação. Esses talentos modificam os efeitos causados por essa ação e tornam o seu uso algo mais desejado. O problema é a sedução da Profanação, qualquer classe capaz de conjurar pode escolher os talentos abaixo, porém, a cada 2 talentos desse tipo, sua tendência é movida em um passo em direção à Caótico Maligno.

Círculo Agonizante

Sua área de profanação prejudica todos em seu alcance.

Pré-requisito: Capacidade de lançar magias.

Benefício: Quando usa profanação, criaturas dentro da área de alcance das cinzas sofrem um redutor de -2 em todos os testes durante um número de rodadas igual ao nível da magia invocada.

Profanação à distância

Você pode retirar energia de locais mais distantes.

Pré-requisito: Outro talento Profanador Qualquer.

Benefício: Você pode mover o seu círculo de profanação em até 3 m para cada nível de magia.

Normal: O círculo de profanação é centrado no seu personagem.

Profanação Controlada

Você é capaz de escolher áreas não afetadas pela sua profanação.

Pré-requisito: Capacidade de Lançar Magias.

Benefício: Quando profana, você pode escolher um quadrado de 1,5 m para cada nível da magia que não será afetado pelos efeitos de sua profanação. Isso inclui destruição de vegetação, entre outros malefícios ao ambiente.

Profanação Destruidora

Ninguém jamais quer estar próximo quando você profanar.

Pré-requisito: Capacidade de Lançar Magias

Benefício: Quando profana, você causa +1 de dano para cada dado em magias de evocação.

Profanação Veloz

Você retira o que precisa de forma rápida.

Pré-requisito: Capacidade de Lançar Magias

Benefício: Quando profana você pode gastar +2 PMs para reduzir a ação de conjuração em um passo.

Drako

Athas é um mundo onde poder dracônico é o mais raro e desejado. Feiticeiros reis estudam tomos obscuros buscando um ínfimo do poder de um Dragão, mas há criaturas que evoluíram de simples elementais a monstros dracônicos de feracidade e poder inigualáveis, eles são os *Drakos.*

Para a maior parte da população de Athas, Drakos são apelas lendas, seres mitológicos que botam medos em crianças levadas. Isso se deve a alimentação desse tipo de criatura, preferindo carne de humanóides ou carnívoros, poucos são os aventureiros que já enfrentaram um de seu tipo e sobreviveram para contar a história.

Qualquer hora é hora de se alimentar para Drakos, preferindo usar sua capacidade de engolir criaturas grandes com facilidade para acabar rapidamente com qualquer combate. Outra tática comum é o uso de poderes psiônicos naturais que essas criaturas possuem e seu ataque elemental que rivaliza com os maiores arcanos (principalmente quando resolvem profanar...).

Não bastasse a capacidade destrutiva impressionante que a espécie possui, Drakos são conhecidos por criar covis em locais recheados com seu elemento. Possuem também a mania estranha de reunir itens de valor ou sem valor estimado, possuindo uma imaginação primitiva e selvagem. Há uma lenda sobre um dragão do ar que usou o maior de todos os navios de areia para construir seu covil no topo de uma montanha, mas isso é só lenda, histórias reais são piores.

Drakos são inimigos de elementais, Padres mais entendidos dizem que isso se deve ao fato dos Drakos deixarem o seu plano de origem para viver sobre o sol negro, o encontro de duas criaturas como estas pode mudar permanentemente a paisagem e não é muito aconselhável ficar próximo.

Enquanto alguns temem e outros consideram lendas, muitos caçam tudo que podem das escamas, dentes, garras e cauda desses animais. Muitos dessas partes são usadas como suvenires sem utilidade, enquanto outras são usadas para criar armas e armaduras lendárias, qualquer Feiticeiro Rei que ouvir de alguém vendendo partes desses animais vai usar todas as suas forças para destruir o vendedor.

Drako da Água ND 16

Monstro 20, Descomunal, Neutro

Iniciativa+25

Sentidos: Percepção +14, faro, visão no escuro

Classe de Armadura: 27

Pontos de Vida: 280

Resistências: Fort +17, Ref +10, Von +14, RD 15/metal, Resistência a Fogo 10, imunidade a paralisia e sono, +4 de resistência a magia e psionismo

Deslocamento: 12m; natação 15m

Ataques corpo-a-corpo: mordida+29 (4d6 + 22, 19-20) ou mordida+25 (4d6 + 22, 19-20) e cauda + 24 (2d8 + 22)

Habilidades: For 34, Des 7, Con 21, Int 4, Sab 18, Car12

Talentos: Ataque Poderoso, Atropelar Aprimorado, Empurrar Aprimorado

Pericias: Furtividade -4

Ataque Elemental (água): uma vez por dia, o Drako da Água pode usar uma habilidade similar a magia com efeito igual ao da magia *Evaporação*(Fortitude CD21).

Agarrar Aprimorado: se o Drako da Água acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +41).

Psiônicos (P): 1º – Demoralize; 2º – Inflict Pain; 3º – Energy Burst (Cold), Danger Sense. CD 14+*nível do poder*.PP: 34

Engolir: seDrako da Água começar seu turno agarrando uma criatura Grande ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d8 + 22 pontos de dano de esmagamento, mais 2d8+10 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do Drako da Água (CA 20). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Tesouro: dobro do padrão.

Drako do Ar ND 20

Monstro 25, Descomunal, Neutro

Iniciativa+35

Sentidos: Percepção +28, faro, visão no escuro

Classe de Armadura: 35

Pontos de Vida: 325

Resistências: Fort +19, Ref +17, Von +16, RD 15/metal, imunidade a paralisia e sono, +4 de resistência a magia e psionismo

Deslocamento: 12m, voo 24m

Ataques corpo-a-corpo: mordida+31 (4d6 + 22) ou mordida+29 (4d6 + 24) e cauda + 29 (2d8 + 22)

Habilidades: For 31, Des 17, Con 19, Int7, Sab 18 , Car 12

Talentos: Investida Aérea, Pairar, Reflexos em Combate

Pericias: Furtividade +3

Ataque Elemental (vento): uma vez por dia, o Drako do Ar pode usar um ataque elemental de vento com os mesmos efeitos da magia *Ciclone* (Reflexos CD23).

Agarrar Aprimorado: seDrako do Ar acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +43).

Psiônicos: 1º – Deceleration, Energy Ray (Sonic); 2º – Control Air, Energy Push; 3º – Energy Bolt (Sonic); 4º – Control Body; 5º – Plane Shift; 6º – Disintegrate .PP: 63. CD 14+nível do poder.

Engolir: seDrako do Vento começar seu turno agarrando uma criatura Grande ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d8 + 24 pontos de dano de esmagamento, mais 2d8+12 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do Drako do Vento (CA 22). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Tesouro: dobro do padrão

Drako do Fogo ND 18

Monstro 20, Descomunal, NM

Iniciativa+25

Sentidos: Percepção + 10, faro, visão no escuro

Classe de Armadura: 28

Pontos de Vida: 300

Resistências: Fort +19, Ref +10, Von +14, RD 15/metal , Imune a Fogo, paralisia e sono, Vulnerável a Frio, +4 de resistência a magia e psionismo.

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo: mordida+29 (4d6 + 22) ou mordida+23 (4d6 + 22) e cauda + 26 (2d8 + 22)

Habilidades: For 34, Des 7, Con 24, Int 4, Sab 18, Car 12

Talentos: Ataque Poderoso, Ataque Poderoso Aprimorado, Empurrar Aprimorado, Golpe Avassalador, Reflexos de Combate

Pericias: Furtividade -4

Ataque Elemental (fogo): uma vez por dia, o Drako do Fogo pode usar uma habilidade similar a magia com efeito igual ao da magia *Nuvem Incendiária.*

Agarrar Aprimorado: seDrako do Fogo acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +41).

Psiônicos (P): 1º – Control Flames, Demoralize; 2º – Id Insinuation ; 3º – Energy Burst (Fire), Energy Wall; 5º – Catapsi . PP: 49. CD 14+nível do poder.

Engolir: seDrako do Fogo começar seu turno agarrando uma criatura Grande ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d8 + 22 pontos de dano de esmagamento, mais 2d8+10 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do Drako do Fogo (CA 20). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Tesouro: dobro do padrão.

Drako da Terra ND 22

Monstro 25, Descomunal, Neutro

Iniciativa+29

Sentidos: Percepção +12, faro, visão no escuro

Classe de Armadura: 32

Pontos de Vida: 400

Resistências: Fort +19, Ref +11, Von +16, RD 15/metal, imunidade a paralisia e sono, +4 de resistência a magia e psionismo

Deslocamento: 12m, escavação 3m

Ataques corpo-a-corpo: mordida+36 (4d6 + 27) ou mordida+34 (4d6 + 27) e 2 garras + 34 (2d6 + 27, 19-20)

Habilidades: For 40, Des 5, Con 24, Int 4, Sab 18, Car 12

Talentos: Ataque Poderoso, Empurrar Aprimorado, Golpe Avassalador, Trespassar, Trespassar Aprimorado

Pericias: Furtividade -3

Ataque Elemental (terra): uma vez por dia, o Drako da Terra pode usar uma habilidade similar a magia com efeito igual ao da magia *Terremoto* (Reflexos CD23).

Agarrar Aprimorado: seDrako da Terra acertar um ataque de mordida, pode fazer a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +45).

Psiônicos: 1º – Prescience ; 2º – Concussion Blast, Expansion; 3º – Ectoplasmic Form ; 4º – Empatic Feedback; 5º – Psychic Crush; 6º – Crystalizze; 7º – Ultrablast. PP: 82 . CD 14+nível do poder.

Engolir: seDrako da Terra começar seu turno agarrando uma criatura Grande ou menor, poderá realizar um teste de agarrar contra ela. Se for bem sucedido, engolirá a criatura. Uma vez dentro do monstro, a criatura sofre 2d8 + 24 pontos de dano de esmagamento, mais 2d8+12 pontos de dano de ácido, no início de cada rodada. Uma criatura engolida pode escapar causando 30 pontos de dano ao estômago do Drako da Terra (CA 22). Depois de sair, reações químicas fecharão a abertura; outras criaturas terão de abrir seu próprio caminho.

Tesouro: dobro do padrão.

Gith

Githyanki são uma raça de psiônicos comuns em diversos mundos, estes vieram para Athas a eras atrás, usando um navio prateado capaz de cruzar o Cinza (a terra dos mortos). Os Gith de hoje em dia descaíram em mente e corpo, se tornando selvagens caraçadores do deserto, sem predileção por monstros, animais ou humanoides.

São um povo de prazer em combate, preferindo táticas de emboscada, buscando vantagem numérica e combate corpo-a-corpo. Gostam de alimentar de carne e são bem preocupados com o gosto de suas presas, porém sabem valorizar itens de valor mágico e

principalmente psiônico. Seguem sempre um líder e, se este morre (mesmo em combate contra outros), disputam na hora para descobrir quem é o novo.

Muitos são encontrados em terras humanas, andando com a postura curvada como lhes é de costume e aplicando suas habilidades em Arenas ou construções, pois são valorizados como escravos.

Gith ND 4

GithGuerreiro psíquico 4, Médio CM * Cinza, Todos

Iniciativa +10

Sentidos: **+**3, visão na penumbra

Classe de Armadura: 21/23

Pontos de Vida: 35

Resistências: Fort +4, Ref +5, Von +3, +2 em resistências quando se movimenta.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo: maça pesada (duas mãos) +6 (1d8+5) ou Lança +6 (1d6+5)

Ataques à distância: Lança +7 (1d6+2)

Habilidades: For 17, Des20, Con 14, Int 10, Sab 14, Car6

Talentos: Usar armas simples, usar armaduras (leves, médias), esquiva, mobilidade, investida ricochete, foco em arma (porrete), mobilidade perfeita.

Pericias: Conhecimento (Psionismo) +8, Furtividade +11, Atletismo +9.

Poderespsiônicos: 1 – Biofeedback, Force Screen, Expansion; 2 – Vampiric Blade. CD 12+nível do poder. PPs: 4/ .

Tesouro: Padrão.

Sinergia: Bazraag.

Gith Chefe de Tribo ND 6

Gith Lâmina Mental 3/ Psion3, Caótico Maligno

Iniciativa +13

Sentidos: +10, visão na penumbra

Classe de Armadura: 23

Pontos de Vida: 45

Resistências: Fort +4, Ref +9, Von +8.

Deslocamento: 9 m.

Ataques corpo-a-corpo: lâmina tridente +8 (1d8+7)

Ataques à distância: lâmina tridente +8 (1d8+7)

Habilidades: For 18, Des 18, Con 12, Int 16, Sab 12, Car6

Talentos: Foco em arma (lâmina), Dom selvagem, Especialização em combate, Derrubar aprimorado, Brecha na guarda, Arma psiônica.

Pericias: Acrobacia +13, Atletismo +17, Conhecimento (Psionismo) +12, Conhecimento (Estratégia) +12, Furtividade +17, Percepção +10.

Arremessar lâmina: O Chefe pode arremessar o seu tridente a até 9 metros de distância, a arma se dissipa em seguida.

Lâmina Psiônica: O Chefe da tribo pode gastar uma ação de movimento para criar um tridente de pura energia em suas mãos.

Golpe Psiônico: O Chefe pode gastar uma ação de movimento para imbuir sua arma com energia psiônica, adicionando +1d8 de dano ao dano da arma. Essa habilidade só funciona com criaturas que possuam uma mente.

Poderespsiônicos: 1 – Burst, Deceleration, Deja vú, Force Screen, Hammer; 2 – Dimension Swap, Energy Push. CD 13+nível do poder. PPs: 9

Tesouro: Padrão.

Novo: Personagens Gith

Traços Raciais

+4 Destreza, +2 Sabedoria, -2 Carisma.

Tamanho médio, deslocamento 9 m.

Visão na penumbra 18 metros.

+4 em testes de atletismo e furtividade.

+2 na classe de armadura.

Armas naturais. Giths podem atacar com garras (1d4 cada, corte). Um Gith pode realizar dois ataques adicionais com garras, mas provoca uma penalidade de -4 em todos os ataques da rodada.

Kank

Insetos que se organizam em colmeias, Kanks são grandes, fortes e razoavelmente de se adestrar. Sua capacidade de sobrevivência alta, sua força e velocidade, além do seu néctar doce constantemente produzido em colmeias tornam o comércio e criação dessa espécie vantajosa e lucrativa.

Essas criaturas lembram formigas e mesmo besouros de tamanho absurdo, com uma carapaça que suporta realmente bastante peso, além de antenas protuberantes. Os soldados possuem uma enorme mandíbula que faz um barulho característico, capaz de carregar objetos ou destroçar ossos, o que for necessário no momento.

São muito treinados por elfos e outras tribos que vagam pelo deserto pela sua grande capacidade de sobreviver aos perigos naturais do deserto.

Kank **ND 2**

Animal 4, Grande (Comprido), N * todos

Iniciativa +5

Sentidos: **+**8 percepção, visão na penumbra

Classe de Armadura: 20

Pontos de Vida: 28

Resistências: Fort +9, Ref +7, Von +3.

Deslocamento: 12 m

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +5 (1d8+4)

Habilidades: For15, Des16, Con 16, Int2, Sab 12, Car 13

Talentos: Tolerância.

Agarrar Aprimorado: Quando acerta um ataque de mordida, o Kank pode iniciar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +9).

Tesouro: Nenhum.

Utilidades: Armaduras, montaria e produção de néctar doce (especiaria)

Sinergia: Outros Kanks, Elfos.

Kank de Guerra ND 4

Animal 6, Grande (Comprido), Neutro

Iniciativa +6

Sentidos: +10, visão na penumbra

Classe de Armadura: 22

Pontos de Vida: 42

Resistências: Fort +10, Ref +8, Von +4.

Deslocamento: 12 metros.

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +8 (2d6+7 + veneno)

Habilidades: For 18, Des 16, Con 16, Int2, Sab 12, Car 13

Talentos: Tolerância.

Agarrar Aprimorado: Quando acerta um ataque de mordida, o Kank pode usar a manobra agarrar como uma ação livre (bônus +12).

Veneno: Fortitude contra CD 16 para evitar. Dano 1d6 de Força, mais 1d6 de for na rodada seguinte.

Tesouro: Nenhum.

Kestrekel ND 1

Kestrekel é o nome dado a abutres sedentos por sangue encontrados em quase toda a região de Athas, sendo raros apenas em cidades mais movimentadas – graças ao hábito de crianças de atacarem esses animais com pedras.

Essa criatura voa rápido e se esconde bem, raramente atacando alvos primeiro, preferindo esperar para comer a carcaça de algum morto ou até atacar alguém que já esta ferido vagando pelo deserto ou até em combate com outro monstro, rasgando carne e quebrando ossos com seu bico como espada. Resumindo, Kestrekeis são odiados por caminhantes do deserto e principalmente aventureiros.

Animal 3, Médio, N * Todos

Iniciativa +5

Sentidos: +6, visão na penumbra

Classe de Armadura: 18

Pontos de Vida: 18

Resistências: Fort +5, Ref +7, Von +1.

Deslocamento: 3 m, 15 m voo.

Ataques corpo-a-corpo: Bico +6 (1d8+3, 19-20).

Habilidades: For 15, Des 18, Con15, Int2, Sab 10, Car 8

Pericias: Furtividade +10.

Luta em Grupo: Kestrekel ganham um bônus de +4 em ataque em dano, ao invés de +2 contra oponentes flanqueados. Além disso, ganham um bônus de +4 no ataque contra um oponente que já levou dano naquela rodada.

Tesouro: Nenhum.

Sinergia: Kestrekeis e outros monstros.

Kluzd ND 7

"Alguma coisa espreita naquelas poças", dizia um aventureiro preocupado e com razão. Kluzds são serpentes poderosas que vivem em poças e na lama, onde aprendem a viver submersos prontos para atacar criaturas desavisadas. São grandes, com mais de 3 m de comprimento e 70 cm de diâmetro, robustos, coloridos de branco, cinza, marrom e outros tons variados. Sua principal característica física é a sua juba feita de escamas que faz o Kluzd parecer ainda maior.

Costumam agarrar a presa e a levar para a lama, sufocando-a para então engoli-la.

Animal 8, Grande N * Oasis e Lamaçais

Iniciativa +17

Sentidos: +5, visão no escuro

Classe de Armadura: 26 (+4 des, +5 natural, +4 nível, +4 con -1 tamanho)

Pontos de Vida: 64

Resistências: Fort +10, Ref +12, Von +4, +2 contra poderes psiônicos.

Deslocamento: 9m (terra, escalada e natação)

Ataques corpo-a-corpo: mordida +11 (1d8+5)

Habilidades: For 12, Des 22, Con 18, Int2, Sab 12, Car13

Talentos: Acuidade com arma, Estática psíquica (-1 PP quando leva ataque), Mente fechada, casca grossa.

Agarrar aprimorado: se o Kluzd acertar um ataque de mordida ele pode iniciar uma ação de agarrar como uma ação livre (sem gerar ataques de oportunidade), com um bônus de +15.

Constrição: No começo de cada rodada, uma criatura agarrada pelo Kluzd leva 1d8+5 de dano.

Sufocar: Uma criatura agarrada pelo Kluzd não consegue respirar direito, a criatura sufoca a vítima para poder combater de forma mais rápida. Usar as regras de sufocamento da página 228 do TRPG.

Engolir: Se a criatura começar seu turno agarrando um personagem menor que ela poderá realizar um teste de manobra contra este personagem como uma ação livre. Se for bem-

sucedida, engolirá o personagem, causando o dano de sua mordida (1d8+5). Um personagem engolido sofre uma 1d8+5 por rodada, e pode escapar causando uma 10 de dano no Kluzd, ao sair reações químicas fecham a ferida.

Tesouro: Padrão.

Raia das Nuvens ND 23

Resquícios imensos de tempos imemoriais, estes são as Raias das Nuvens. Criaturas extremamente raras que vivem se movimentando pelo deserto voando de uma duna para outra e para outra, são especialmente comuns no Mar de Silte, um ou outro pirata já tentou aproveita-las para puxar seu navio, mas não parece soar como uma boa ideia.

As Raias são inteligentes como animais e possuem pouca vontade de lutar, isso se deve a pouca necessidade de alimentos e recursos que seu corpo precisa. Alimentam-se de restos de predadores, ou de locais com energia mágica ou psiônica em excesso. Não é raro ouvir histórias de aventureiros que foram descansar próximo a um santuário antigo e acordaram em uma região completamente diferente. Chamam isso de *Voo Sonhador* e é difícil não imaginar uma Raia quando alguém conta uma história parecida.

Sendo tão pacíficos, é comum que outros predadores e criaturas voadoras espreitem aventureiros que sobem para voar nas costas de uma Raia (leia o quadro), combates nessas condições podem ser perigosos, mas nunca tão perigosos quanto lutar em cima da besta, acredite.

Monstro 30, Colossal N * Mar de Silte

Iniciativa +41

Sentidos: +23, visão no escuro

Classe de Armadura: 35

Pontos de Vida: 600

Resistências: Fort +27, Ref +25, Von +21, imunidade à paralisia, sono, eletricidade, +4 resistência à magia.

Deslocamento: 6 m e 18 m voo.

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +46 (6d6+30+10 eletricidade, 19-20)

Ataques à distância: Ferrão elétrico +38 (3d10+25) à 24 m.

Habilidades: For 40, Des 26, Con 30, Int4, Sab 22, Car8

Talentos: Vitalidade x4, Ataque poderoso, Trespassar, Trespassar aprimorado, Golpe avassalador, Arma natural aprimorada (mordida), foco em arma, acerto crítico aprimorado, casca grossa, Pairar, Investida aérea, Atropelar aprimorado.

Agarrar ou Derrubar: Quando acerta uma investida, o Raia das Nuvens pode escolher derrubar ou agarrar a criatura alvo como uma ação livre, usando bônus de +50 no teste.

Corrente de Relâmpagos: O Raia pode usar a magia *Convocar Corrente de Relâmpagos* 3 vezes ao dia. CD baseada em Sabedoria.

Nuvem de Poeira: A partir da Raia, uma área de 9 m de raio forma uma densa nuvem de poeira, graças ao bater de suas nadadeiras. Para qualquer criatura dentro desta área, o Raia é considerado com camuflagem parcial.

Tempestade de Relâmpagos: o Raia pode usa a magia *Convocar tempestade de relâmpagos* sem

limite de vezes por dia. CD baseada em Sabedoria.

Tempestade da Vingança: Quando a coisa está feia, a Raia pode usar a magia de mesmo nome uma vez por dia. CD baseada em sabedoria.

Voo Sonhador: Uma vez por dia, a Raia das Nuvens pode se teletransportar 50 m em qualquer direção como se usasse a magia *Teletransporte*.

Tesouro: Dobro do Padrão

Utilidades: Muito utilizado como transporte (ler a caixa de texto)*.

Sinergia: Criaturas voadores de diversos níveis.

Viajando na Raia das Nuvens

Raias das Nuvens são criaturas colossais e pacíficas, justamente por isso é comum que todo tipo de criatura tente pegar uma carona em suas costas. Subir em sua coluna exige um teste de Atletismo 15, algo não muito difícil. Manter-se em suas costas é igualmente fácil, apenas um teste de Acrobacia (CD 5) resume o percurso por completo. O problema começa quando acontecem combates em sua coluna.

Além dos testes de Acrobacia (CD 5) por rodada para manter-se em pé, personagens não treinados nesta perícia ficam desprevenidos. Além disto, as penalidades para vento forte se aplicam (veja Clima, no capítulo O Mestre do módulo básico de Tormenta RPG). Também algumas situações aleatórias podem acontecer durante esse tipo de combate, que deixam as coisas mais interessantes. Para determiná-las, role 1d8 e consulte o resultado na tabela a baixo.

Inclinação ou descida: O lado com maior iniciativa ganha vantagem de combate.

Inclinação ou Descida: O lado com menor iniciativa ganha vantagem de combate.

Curva: A CD do teste de Acrobacia aumenta em 5.

Curva Fechada: A CD do teste de Acrobacia aumenta em 10.

Desvio: 3 Testes de Atletismo, cada falha arrasta a criatura 1,5 m em uma direção.

Ai!: Alguém acertou um ataque na Raia, 3 testes de Acrobacia 15 ou todos caem.

Raio: A criatura invoca um raio de corrente de relâmpagos num personagem.

Teletransporte: Caindo no sono a Raia se teletransporta para 50 m em qualquer direção.

Tembo ND7

Tembos são criaturas criadas nas longínquas Guerras de limpeza, na época foram criados como forças prontas para atacar frontes mais fracas de formas cruel. Vivem até hoje, vagando pelos planaltos ou se escondendo em antigas ruínas de civilizações, escolhendo atacar entes queridos, crianças, companheiros animais ou qualquer coisa que possa abalar psicologicamente o seu alvo principal.

Em tempos recentes, essas criaturas apenas vivem de praticar ações más com o objetivo de alimentar sua mente perversa. Cada Tembo ataca da forma que lhe acha conveniente no momento,

invadindo um acampamento furtivamente, cercando e desesperando comerciantes, invadindo casas e atacando crianças ou até imitando vozes de socorro (além do comum, são capazes de falar mais 2 idiomas). Não é de se estranhar que todos odeiem essa criatura.

Monstro 7, MédioCM* Ruínas, Planaltos

Iniciativa +14

Sentidos: **+**11, visão no escuro.

Pontos de Vida: 63

Classe de Armadura: 25 (+4 des, +3 nível, +5 natural, +3 con)

Resistências: Fort +8, Ref +9, Von +5, evasão, Resistência a energia negativa 5, imunidade a medo.

Deslocamento: 12m

Ataques corpo-a-corpo: Mordida +11 (1d6+7+nível negativo) ou Mordida +9 e Duas Garras +9 (1d6+7).

Habilidades: For 19, Des 18, Con 16, Int 14, Sab 12, Car 12

Talentos: Ataques múltiplos, casca grossa, Canibalizar, arma natural aprimorada (garras).

Pericias: Furtividade +14, Atletismo +14.

Poderes psiônicos: O Tembo pode invocar poderes psiônicos como um PsionKineticista de 5º nível. 1 – Control Flammes, Control Object, Deceleration, Deja vú, Hammer; 2 – Biofeedback, Energy Missile, Energy Push, Share Pain; 3 – Energy Cone, Psionic Blast. CD 12+nível do poder. PPs: 12.

Bote: Quando faz uma investida, o Tembo pode atacar comtodas as suas armas naturais.

Campo da Morte: 3 vezes por dia, um Tembo pode criar uma aura de morte que atinge qualquer criatura a até 3 m de raio. As criaturas devem fazer um teste de Fort vs CD 14 ou sofrem 3d6 pontos de dano de energia negativa. Esse dano é revertido em PVs temporários para a criatura.

Dreno de vida: Uma criatura atingida por uma mordida de um Tembo deve fazer um teste de Fort vs CD 14, ou fica com um nível negativo. No dia seguinte a criatura pode fazer um teste de Fort para cada nível negativo que possui, os testes que não passar viram níveis permanentes.

Tesouro: Padrão

Sinergia: Costumam atacar em matilhas de 5Tembos e alguns são usados como guardas de casas de comércio.

Templário ND5

Os emissários da justiça e do poder dos feiticeiros Rei, templários são treinados nas artes da magia e são fortes combatentes, muitas vezes utilizando equipamentos além de qualquer um visto no mercado.

Sua fama e mania de extorquir os outros é lendária e não há um comerciante que não odeie os templários. Templários bondosos são praticamente inexistentes, afinal, não seguir as ordens de um feiticeiro rei para salvar alguém pode render a perda dos poderes de classe e até a morte.

Humano Templário 5, Médio LM * Cidades-Estado

Iniciativa +9

Sentidos: +9 percepção.

Classe de Armadura: 23

Pontos de Vida: 51

Resistências: Fort +9, Ref +5, Von +5, não pode ser flanqueado, imune a doenças e a medo.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo: Espada Bastarda +10 (1d10+6, 19-20)

Habilidades: For 18, Des 12, Con 16, Int12, Sab 12, Car15

Talentos: Miliciano, Chamar Reforços, Autoridade Para Confiscar, Escudo Veloz, Usar arma exótica (espada bastarda), Comandar, Escudo Fraterno, Ataque Poderoso.

Pericias: Conhecimento (Local – Cidade Estado) +9, Identificar Magia +9.

Magias: 1º – Arma Elemental, Mísseis Mágicos. PM: 2 . CD 11+*nível da magia.*

Canalizar Energia Positiva: aura de energia positiva com 9 metros de raio, cura 1d6 e pode ser usado 3 vezes por dia.

Cura Pelas Mãos: Pode curar um total de 1d8+3 3 vezes por dia.

Tesouro: Padrão

Sinergia: Sempre Andam em grupo e podem ser acompanhados deCrodlus, Kanks ou outras criaturas usadas pela guarda da cidade-estado.

Thrax ND 12

Os vampiros da água, é como algumas pessoas conhecem os Thrax, pobres pessoas que não sabem o que falam. Estas criaturas amaldiçoadas vagam o deserto com culpa, sentindo uma sede que só é saciada através dos líquidos que compõem os corpos de outras criaturas. Preferem atacar criaturas sozinhas, que só os percebem quando sua pele seca e ossuda está próxima demais para fugir.

Sua maldição data de tempos antigos, tudo começou quando a grande VizierAbalache-Re chamou os famosos guerreiros de Gerot para juntar-se ao seu exército. A tribo pequena era famosa e poderosa, porém estúpida e ousou atacar os emissários da feiticeira. Como represaria, Ela conjurou uma terrível maldição, que fez uma sede insaciável secar os corpos dos habitantes até mata-los, mal sabia ela que eles renasceriam como criaturas amaldiçoadas.

Thrax não são maus, nem sádicos, muitos lamentam e pedem desculpa enquanto secam o corpo de suas vítimas até a morte e preferem atacar apenas emissários da Vizier ou seus templários. Porém uma criatura dessas é imparável e não há fonte no mundo capaz de saciar o seu ódio.

Meio-Elfo Thrax Selvagem 9/ Ranger 1, Médio N * Raam, vilas e desertos.

Iniciativa +23

Sentidos: +18, visão no escuro

Classe de Armadura: 29

Pontos de Vida: 74

Resistências: Fort +11, Ref +12, Von +11, +2 em vontade contra encantamentos, evasão, Escapar ao toque.

Deslocamento: 9 m

Ataques corpo-a-corpo: *Espada Longa +1* +18 (2d6+15, 19-20)ou *Espada Longa +1* +16 e Machadinha +16 (1d8+15, x3).

Habilidades: For 30, Des 19, Con 16, Int 10, Sab8, Car16

Talentos: Ataque desarmado aprimorado, Dom Selvagem e Arma psiônica, Reflexos de combate, Combater com duas armas, Combater com duas armas aprimorado, agarrar aprimorado, Animal Encurralado, Bote da víbora.

Pericias: Acrobacia +19, Cavalgar +19, Conhecimento (Psionismo) +13, Furtividade +21, Sobrevivência +18.

Poderespsiônicos: 1 – Catfall, Force Screen; 2 – Inflict Pain; 3 – Share Pain; 4 – Energy Adaptation. CD 13+nível do poder. PPs: 39

Drenar água: UmThrax pode sugar a água do corpo de um inimigo agarrado através das ventosas em seus dedos. Uma criatura agarrada sofre 1d4 de Con se não passar num teste de fortitude (CD 19), esse teste deve ser repetido toda rodada que se manter agarrado

Criar Thrax: Uma criatura que leva dano graças ao dano de Con da habilidade *Drenar água* pode virar um thrax dentro de 1d4 semanas se não passar num teste de fortitude (CD 19). Durante esse período a criatura passa a necessitar do dobro de água por dia até se transformar um Thrax e só poder se alimentar da água drenada de outras criaturas.

Inimigo Predileto: o Thrax recebe +2 no dano, e em testes de Percepção, Intuição e sobrevivência contra Humanoides.

Surto Selvagem +3: Pode usar a habilidade como um Selvagem de 9º nível. Caso a habilidade falhe, fica fascinado por 1d2 rodadas sem chance de anulação.

Surto Eufórico: Quando bem sucedido no uso de um *Surto Selvagem* você recebe +1 em ataque, dano e resistências por 3 rodadas.

Tesouro: Padrão.

Utilidades: Podem se unir a grupos que pretendem atacar Raam e Abalache-Re.

Sinergia: Thrax mais fracos ou de outros tipos.

Novo: Modelo – Thrax

Para aplicar um Thrax escolha um animal, humanoide ou monstro e faça as seguintes alterações:

Tipo: Muda para Monstro

Classe de Armadura: +4.

Resistências: adquire resistência a energia negativa 10.

Habilidades: For +6, Des +4, Con +4

Perícias: Recebe +4 em furtividade, iniciativa e percepção.

Talentos: Recebe Ataque desarmado aprimorado, Dom Selvagem e Arma psiônica.

Drenar água: Um Thrax pode sugar a água do corpo de um inimigo agarrado através das ventosas em seus dedos. Uma criatura agarrada sofre 1d4 de Con se não passar num teste de Fortitude (CD 10+ metade do nível + CAR), esse teste deve ser repetido toda rodada que se manter agarrado.

Criar Thrax: Uma criatura que leva dano graças ao dano de Con da habilidade Drenar água pode virar um Thrax dentro de 1d4 semanas se não passar num teste de Fortitude (CD igual a habilidade acima). Durante esse período a criatura passa a necessitar do dobro de água por dia até se transformar um Thrax e só poder se alimentar da água drenada de outras criaturas. Uma magia Remover Maldições antes durante esse período para a transformação.

ND: +2

Wezer

Wezer são insetos enormes que vivem nos planaltos de Athas. Suas colmeias imensas são subterrâneas, porém são marcadas por domos que ficam na superfície que variam de 1 a 3 metros de raio.

São Animais que buscam comida e manter a solidez de sua casa usando pedaços de pedra, vegetação e areia, unidos pela cera criada pela criatura. Enquanto os mais comuns buscam suprimentos, os Soldados protegem a colmeia e envenenam animais e humanoides do deserto, paralisando-os e os levando para serem usados como incubadores de ovos.

Sua colmeia possui túneis apertados que resultam numa penalidade de -2 para criaturas médias (exceto anões) e -4 para criaturas grandes, em seus ataques. As próprias Wezer não sofrem tais penalidades, porém só podem voar nas grandes salas de suas colmeias.

Wezer ND 1

Animal 3, Médio, N* Colmeia e Planaltos

Iniciativa +3

Sentidos: +6, visão na penumbra

Classe de Armadura: 17 (+2. +1 nível, +4 natural)

Pontos de Vida: 18

Resistências: Fort +3, Ref +5, Von +0.

Deslocamento: 6 m, 12 m voo.

Ataques corpo-a-corpo: Ferrão +6 (1d4+5)

Habilidades: For 18, Des 14, Com 10, Int2, Sab8, Car 4

Talentos: pairar, ataque poderoso.

Tesouro: Nenhum

Utilidades: As esferas de mel dos Wezer podem ser usadas como comida. Criaturas que passamum dia se alimentando de seu mel curam 1d8 PVs a mais por descanso.

Sinergia: Soldado e Rainha.

Soldado ND 3

Animal 5, Neutro - Grande

Iniciativa +11

Sentidos: **+**2, visão na penumbra

Classe de Armadura: 19 (+5 natural +3 des, +2 nível -1 tamanho)

Pontos de Vida: 30

Resistências: Fort +6, Ref +7, Von +2.

Deslocamento: 6 m, 18 m voo

Ataques corpo-a-corpo: Ferrão +7 (1d6+7) ou ferrão +5 e mordida +5 (1d8+7+veneno)

Habilidades: For 20, Des 16, Con 14, Int2, Sab 10, Car8

Talentos: pairar, investida aérea, ataques múltiplos.

Pericias: Iniciativa +11

Veneno: Ao ser atingido por um ataque de mordida de um Soldado, o personagem tem que fazer um teste de fort contra CD 14, se falhar ele é envenenado. O efeito da paralisia só começa 2d6 rodadas depois do ataque e dura por 2d4 dias. Sucesso torna a pessoa imune à esse veneno por 24 horas.

Tesouro: padrão.

Rainha ND 6

Animal 9, Neutro - Grande

Iniciativa +7

Sentidos: **+**14, visão na penumbra

Classe de Armadura: 22 (+4 nível +1 des + 5 natural -1 tamanho +3 con)

Pontos de Vida: 63

Resistências: Fort +9, Ref +9, Von +6, RD 5/mágica.

Deslocamento: 9 m voo

Ataques corpo-a-corpo: Ferrão +13 (1d6+7+ovos) ou ferrão +11 e mordida +11 (1d8+7+veneno)

Habilidades: For 26, Des 12, Con 16, Int2, Sab 14, Car14

Talentos: Investida aérea, ataques múltiplos, ataque poderoso, golpe avassalador (joga longe 1d6x1, 5), casca grossa.

Pericias: Percepção +14

Agarrar aprimorado: quando acerta um ataque de mordida, a Rainha pode fazer um teste de agarrar como uma ação livre com bônus de +13.

Veneno: Ao ser atingido por um ataque de mordida da Rainha, o personagem tem que fazer um teste de fort contra CD 17, se falhar ele é envenenado. O efeito da paralisia só começa 2d6 rodadas depois do ataque e dura por 2d4 dias.

***Injetar ovos**:* quando acertar um ataque de ferrão, o alvo deve fazer um teste de fort contra CD 17, se falhar o ovo vai viver na sua barriga, se tiver sucesso o ovo morre. De qualquer forma, a criatura leva 1d6+7 de dano extra.

O ovo demora 5 dias para crescer, durante esse período nada acontece além de náuseas. A partir daí, todo dia a larva reduz 1d4 de com do personagem, isso dura por 10 dias ou até o personagem morrer, quando a larva sai e começa a se alimentar da carne morta. Para retirar a larva é preciso uma magia *remover doenças* ou uma cirurgia que tira 3d10 pvs do hospedeiro.

Tesouro: Dobro doPadrão.

Wyrm de Seda ND 5

A natureza exótica de Athas parece ter gosto em criar criaturas bizarras, entre elas está o Wyrm de Seda. Esta espécie de cobra é um predador noturno poderoso e implacável, capaz de assumir uma forma sombria e voar próximo as duas luas atrás de presas.

Os Wyrms de ceda tem como defeito não saber recuar, porém são animais bastantes sociáveis, assumindo relações simbióticas com outros quando estão mais velhos. Os mais novos buscam atacar sozinhos e perseguir caravanas durante dias até que sintam uma abertura.

Animal 6, Médio N * Todos

Iniciativa +6

Sentidos: **+**3, visãono escuro

Classe de Armadura: 24 (+3 nível, +3 des, +5 natural, +3 con)

Pontos de Vida: 46

Resistências: Fort +8, Ref +8, Von +3, vulnerabilidade a fogo.

Deslocamento: 6 m, 18 m voo.

Ataques corpo-a-corpo: mordida +9 (1d4+8+ veneno)

Ataques à distância: cusparada ácida +7 (1d4+3, +1d4 na rodada seguinte).

Habilidades: For 20, Des 16, Con 16, Int2, Sab 10, Car10

Talentos: acelerar habilidade, foco em habilidade e casca grossa.

Pericias: Furtividade +12

***Veneno**:* o veneno de um wyrm de seda é perigoso, o alvo sente um ardor em suas veias e em poucos segundos fica*paralisado* (caso não passe num teste de fortitude CD 18) por 1d6 rodadas.

***Alimentar**:* o wyrm pode usar uma ação padrão para atacar um inimigo paralisado, esse ataque causa 1d4 de dano de Constituição. Cada ponto de dano recupera 5PVs do wyrm.

***Agarrar aprimorado**:* quando acerta um ataque de mordida, o wyrm pode começar uma ação de agarrar como uma ação livre com bônus de +12.

Constrição: Uma criatura agarrada pelo wyrm sofre 1d4+8 de dano por rodada.

Forma sombria: uma vez por dia como uma ação livre, o wyrm pode entrar numa forma de trevas. Nessa forma ele fica com -5 de furtividade, mas recebe camuflagem total, além de se tornar incorpóreo (pode atravessar objetos sem problemas).

Tesouro: casulos (são 5 casulos, cada um vale 10 gp. Eles expelem um líquido que pode ser tratado como um elixir de mana – 1 frasco cada).

Tesouro: Padrão.

Utilidades: Os casulos criados pelo Wyrm podem ser vendidos por 10 GP cada.

Sinergia: Psurlon, Braxat, Gnolls e Tembos.

Feiticeiro Rei

Feiticeiros Rei são os grandes vilões de Darksun. Seu poder é antigo de tempos que não se possui nem registro histórico. Vindos de épocas em que o sol brilhava em tons diferentes do carmesim e que o poder arcano era ainda misterioso. Tempos queo solo era virgem, cheio de vida e árvores.

Criaturas hoje extintas, como ogros, trolls, orcs, goblinóides e Kobolds povoavam a terra. Grandes porções de puro verde e água cristalina cobriam todo o vasto continente. Os feiticeiros foram ensinados por Rajaat as artes da profanação, um meio de tirar energia da natureza para fazer com que as magias arcanas se tornassem mais poderosas.

Rajaat começou uma guerra de limpeza de raças pelo mundo e foi assim que muitas destas foram extintas, porém um dos feiticeiros escolhidos como seus campeõs, Boris, descobriu o verdadeiro plano de Rajaat de voltar o planeta aos halflings. Uma nova guerra começou e Boris teve de se tornar o poderoso **Dragão** (leia algumas páginas acima), para poder aprisionar seu mestre numa prisão extra-planar.

Os campeões tomara as cidades remanescentes para si e as governam por milhares de anos, impondo um sistema de castas e de escravisto ao mundo inteiro. Anualmente os feiticeiros oferecem algumas almas de seus habitantes para serem sacrificadas a fim de manter Rajaat em sua prisão, mas o verdadeiro motivo é escondido de todos.

Seus motivos foram perdidos no tempo, agora os feiticeiros Rei são governantes com milhares de vidas sobre seu domínio e fazem o que bem quiser pelo mundo afinal, quem teria poder para impedi-los?

Todos os feiticeiros Rei possuem as seguintes características:

- Imune a mortes por causas naturais.
- +8 For, +6 Con, +2 int, +2 car
- +4 em CA natural graças a herança dracônica
- +4 em testes de resistência contra magia e poderes psiônicos.

Aqui eu Apresento a feiticeira Rainha de RaamAbalach-Re e uma Cdp nova que muitos dos feiticeiros possuem. Pretendo lançar outro bestiário com as fichas dos outros no futuro.

Abalach-Re ND 24

Abalach-Re, a grande Vizir de Raam nunca demonstrou grandes habilidades para lidar com o governo. Sua Cidade-Estado é um poço de crime, assassinato, pobreza e falta de necessidades básicas. Ela governa sendo benevolente, deixando seus pobres com o direito de ter fome, os ricos com o direito de guerrear e seus templários com o direito de abusar de seu poder.

Clamando ser a representação de uma Deusa chamada Badna, uma deusa única e poderosa que é cultuada por toda a cidade.

Quando é necessário, Abalach-Re assume a forma de uma criatura imensa feita de luz como demonstração de poder. Vive mudando de forma graças a antigos rituais desconhecidos e, quando anda pela cidade é atrás de um homem que a satisfaça. Não queira decepcionar a Rainha, ou seu corpo será desmembrado em poucos minutos.

Raam é cheia de revoltas que parecem invisíveis para a Feiticeira, porém é sabido que Abalach não deixa de notar conexões quando precisa, sendo a primeira feiticeira a avisar aos seus "irmãos" do poder cada vez maior de Dregoth.

Poucos são aqueles que amam está Feiticeira, porém seus soldados próximos se venderam e veneram-na como deusa, ganhando poderes e capacidades de se transformar em outras criaturas. Quem sabe quais rituais antigos está mulher esconde em seus aposentos?

Humana Deusa Menor Bruxa 5/Psion Egoísta 7/ Cerebremancer 10, Médio, CM * Raam

Iniciativa +27

Sentidos: +27, visão no escuro, ver o invisível e visão arcana.

Classe de Armadura: 33

Pontos de Vida: 215

Resistências: Fort +18, Ref +14, Von +16, imune a doenças, metamorfose e venenos, +4 de resistência contra magias e poderes.

Deslocamento: 9 m ou 12 m voo (com voo prolongado)

Ataque Corpo-a-corpo: Cajado do Poder +14 (1d6+20)

Habilidades: For 22, Des15, Con 23, Int 34, Sab 14, Car24

Talentos: Adaptabilidade, Ameaça Concreta, Encadear Poder, Expert em Orbe, Foco em toque, , Germinar Poder, Magias em combate, Mago de Batalha, Maldição da Bruxa, Poder Mágico épico, Poderes em Combate, Potencializar Magia, Potencializar Poder , Transferência Metamórfica.

Pericias: Conhecimento (Arcano, Estratégia, Geografia, História, Local -Raam, Natureza, Nobreza, Psiônico, Religião) +37, Identificar Magia +37, Psiônicos +37, Cura +27, Ofício (Alquimia, Escrita) +37.

Poderespsiônicos: 1º – Catfall, Deceleration, Force Screen, Hammer, Thicken Skin; 2º – Animal Affinity, Chameleon, Empatic Feedback, Energy Push; 3º – EctoplasmicPhorm, Hustle, Psionic Blast, Share Pain; 4º – Energy Adaptation, Metamorphosis, Psychic Vampire, Wall of Ectoplasm; 5º – Psionic Revify, Psychic Crush, Psychofeedback, Restore extremity; 6º – Breath of black dragon, Psionic Disintegrate, Restauration, Temporal Aceleration; 7º – Derecebrate, Energy Conversion, Fission, Ultrablast; 8º – Bend Reality, Fusion, Psionic Greater Teleport, Recall Death; 9º Greater Metamorphosis, Psionic Etheralness. PPs: 192. CD 22+*nível do poder*.

Magias Arcanas Preparadas: 3º – Faísca caótica, Muralha de Vento, Soco Poderoso (soco de arsenal); 4º – Arma vampirica , Ardil do Guerreiro, Rogar Maldição, Raio Gravitacional,

Raio gravitacional *Potencializado*; 5º – Voo Prolongado; 6º – Corrente de Relâmpagos; 7º – Bola de Fogo Controlável *Potencializada,* Dominação Total. PMs: 62 . CD 22+*nível da Magia.*

Magias Divinas: 6º – Cura Completa; 7º – Símbolo da Fraqueza; 9º – Milagre. PM: 24 CD 12+*nível da magia.*

Item de Poder: Abalach-Re carrega uma orbe consigo, ela pode usar esta orbe para lançar qualquer magia que conheça sem custo de PMs uma vez por dia.

Maldição do Parasita (M): Uma vez por dia, com uma ação completa, Abalach-Re pode fazer um teste de Identificar magia oposto a um teste de vontade de uma vítima até 9 metros. Caso seja bem sucedida, a primeira cura mágica que a vítima receber vai curar a feiticeira.

Rogar Maldição Suprema: Quando Abalach-Re usa a magia *Rogar Maldição,* recebe um bônus de +4 na jogada de ataque (para tocar seu alvo) e na CD do teste de resistência.

Equipamento: *Cajado do Poder, Manto da Beleza Imortal.*

Tesouro: Dobro do Padrão.

Novo: Talento – Maldição da Bruxa

Pré-requisito: Devoção à Abalach-Re

Benefício: Uma vez por dia, com uma ação de movimento, você pode amaldiçoar um alvo a até 9 metros que possa ouvi-lo. O alvo, então, fica com redutor de -2 em testes de resistência, jogadas de ataque, testes de habilidades e perícias e jogadas de dano. A vítima tem direito a um teste de Vontade contra CD 10+metade do nível+mod. de Sab para evitar o efeito

Novo: Artefato – Manto da Beleza Imortal

Abalach-Re é conhecida como devoradora de homens e veste-se de acordo com sua fama. Seu manto é um artefato oriundo de tempos imemoriais capaz de chamar a atenção de qualquer criatura que possa se sentir atraída por ela (int maior que 2).

Qualquer criatura do sexo masculino a até 30 metros de distância da Feiticeira devem fazer um teste de Vontade CD 24 ou ficam *Fascinadas*. Além disso, o Artefato garante um bônus de +10 de carisma para a feiticeira. Seu pode mais impressionante é a capacidade de lançar a Magia *Dominar pessoa* quantas vezes quiser por dia (alvos *fascinados* sofrem -2 no teste) com CD 30! Serve também como proteção garantindo um bônus de +5 na CA.

Abalach-Re tem em sua cama quem ela quiser e não é pra pouco também, certo?

Aura Avassaladora

Novo: Classe de Prestígio – Arcano Psíquico

Arcanos psíquicossão o pico de poder do mundo de Athas, sua incrível capacidade de combinar poderes psiônicos e Arcano supera toda a perda de habilidades variadas em troca de *poder supremo*.

Os feiticeiros Rei são os mais conhecidos entre essa classe, porém grandes líderes da aliança velada tem acesso a este tipo de treino também e até procuram aprendizes dessa difícil arte de dominar a mente e a matéria.

Pré-Requisito

Pericias: Conhecimento (Arcano) 8 graduações, Conhecimento (Psionismo) 8 graduações.

Magia: Capacidade de Lançar magias arcanas de 2º nível.

Psionismo: Capacidade de usar poderes de 2º nível.

Características de Classe

Pontos de Vida: Um Arcano Psíquico recebe 2 PV (+mod. De Con) por nível.

Habilidades de Classe

Magias: Níveis de Arcano psíquico somam-se a níveis de uma classe conjuradora arcana anterior para definir quantidade de PMs, Magias Conhecidas e nível de conjurador.

Psionismo: Níveis de Arcano Psíquico somam-se a níveis de uma classe psiônica anterior para definir quantidade de PPs, Poderes conhecidos e nível de Manifestador.

10 níveis de Classe: BBA igual a Mago.

Open Game License

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5.Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6.Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name

to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v. 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

Tormenta RPG, Copyright 2010, Jambô Editora. Autores Gustavo Brauner, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Rogério Saladino, Guilherme Dei Svaldi e J.M. Trevisan.

http://athousanddices.blogspot.com.br/

31 Fichas de Inimigos
1 Ficha de Feiticeiro Rei
2 Novas Armadilhas
6 Talentos
1 Artefato
1 Nova Classe de Prestígio
Psiônica
1 Nova Raça: Gith
1 Novo Modelo: Thrax